



Дмитриева Дарья

Диалектика "Воображариума доктора Парнаса"

(Работа по курсу «Методология современного литературоведения»)

Для "затравки" хотелось бы процитировать несколько типичных зрительских комментариев, опубликованных на портале «Кинопоиск»¹ по поводу недавно вышедшего на экраны фильма "Воображариум доктора Парнаса" Терри Гиллиама. Зрители называют этот фильм непонятным:

"В этом фильме нет смысла, как с позиции здравого смысла, так и с позиции рационального мышления..."

"В этом фильме высмеиваются пороки людей, высмеивается сам дьявол, здесь насмеваются над любовью, и это всем нравится..."

"А вот что касается сюжетной линии с дьяволом, которая, я так понимаю одна из главных, тут немного непонятно, все скомкано и не доделано. Хотя это могут быть лично мои проблемы восприятия..."

В рецензии Василия Степанова на OpenSpace.ru² можно прочитать следующее:

"Главный фокус «Воображариума» в том, что на самом деле он лишен какой-либо мистической подоплеки. Это фильм-автопортрет, который представляет собой весьма прозрачную метафору творческого метода, практикуемого фантазером и богохульником Гиллиамом, стареющим сказочником, который вынужден, как его Парнас, припарковывать свой «воображариум» возле супермаркета, потому что зритель уже давно превратился в потребителя."

То есть для понимания фильма должен быть привлечен внешний свидетель - судьба Гиллиама, что интересно, но, как мне кажется, недостаточно.

Для анализа "Воображариума..." я решила опереться на предложенный Л.С. Выготским в работе "Психология искусства"³ диалектический метод. Суть его в том, чтобы выявить аффективные противоречия произведения, а также фигуру разрешения (снятия) этих противоречий, что мы и попробуем сделать в данной работе. Сразу хочу оговориться, разбор

¹ Интернет-ресурс: <http://www.kinopoisk.ru/level/1/film/395058/>

² Интернет-ресурс: <http://www.openspace.ru/cinema/events/details/15802/>

³ Выготский Л. С. Психология искусства. Анализ эстетической реакции. — М.: Лабиринт, 1998.

не претендует на полноту, это скорее набросок к анализу, мимолетный взгляд на произведение, взывающее к интерпретации из бездны зрительского отторжения.

Фильм сложный и не поддающийся прямой трактовке, перед нами постоянно стоит вопрос "что все это значит?", который можно переформулировать иначе: "*что означает тот или иной знак, присутствующий на экране?*"

И именно этот вопрос подводит нас к первому противоречию фильма - на уровне формы. В фильме присутствует нарратив, и при желании мы можем связно и последовательно пересказать разворачивающуюся историю. *Они ехали по Лондону, нашли повешенного, взяли к себе* и так далее. Трудности начинаются, когда мы начинаем разбираться в символах и знаках, которыми наводнен фильм и которые составляют конкретную форму, в которую этот рассказ заключен. Говоря языком формалистов, мы видим и понимаем фабулу, но сюжет рассыпается на части.



Обычно символические элементы и сюжетная линия добавляют и поддерживают друг друга, чего не происходит здесь. Мы видим противоречие между историей - рассказом и историей - системой. Это сродни противоречию между мыслью и речью, **фантазией и рассказанной сказкой**. Такая "путаница" кажется необычной для нашего мышления. Мы привыкли к связанности того и другого, особенно в продукции массовой культуры.

Мы дезориентированы в пространстве фильма, и задаемся вопросами "что это значит?". Невозможность связать знаки с чем-то виденным до этого, с культурными аналогами, заставляет их работать как знаки только внутри фильма.

Из этого рождается второе противоречие - психологическое. Аркан Таро "повешенный", скандинавская символика виселицы и воронов, лестница Иакова и лестница на облако...



Знание общекультурного контекста ничего не дает нам для понимания функции этих знаков внутри фильма. Мы как бы должны забыть все, что знали, но фактически это невозможно, поэтому так остро противоречие между **воображением и памятью**. Режиссер заставляет нас "спотыкаться" о нетривиальную дилемму - психические функции входят в конфликт друг с другом в попытке понять фильм. Память преподносит один за другим образы из истории культуры, а воображение старается достроить несуществующие связи между знаками внутри фильма.

Третью серию противоречия мы выделим уже из самого сюжета фильма. Перед нами самоочевидное соперничество двух сил: добра в лице Парнаса и зла в лице Дьявола. Они - два полюса, между которыми натянута нить игры. Они постоянны в своих стремлениях и в своей верности игре. Они статичны, что противоречит динамике игры. Это противоречие находит отражение и в ситуации выбора душ. Статика предлагаемых к выбору объектов (дом - кабак или лестница, отель "случайная связь", служба в полиции и мамин домик) противопоставлена динамике самого выбора. **Статика и динамика** - невозможность остановиться и жажда остановки заставляют сюжет двигаться вперед.

И четвертое. Две психологические функции, о которых было сказано выше - воображение и память - находят свое повторение на метауровне как два противостоящих друг другу процесса: - **искусство** как живая творческая акция и **культура** как застывшее материальное воплощение.

Искусство иррационально, но необходимо для счастья (вспомним восторг женщин на качелях). Почему каждая из них видит что-то своё? Человек видит себя в искусстве, зеркало доктора Парнаса - это зеркало в буквальном смысле. Но оно не отражает, а отражается. Человек как бы погружается в него, хотя на самом деле оно (а вместе и мы) погружается в голову к человеку. Так что же происходит? Противоречие отражение - отражатель рождает напряжение между миром желаний и миром мечты. Если ты хочешь отражаться, ты жаждешь обрести желаемое, и тебя пугают иррациональные силы. Но если ты хочешь отражать, добро пожаловать в Воображариум - мир творческого акта, мечты.

Созидание воображаемого мира внутри себя при соприкосновении с искусством (отражение) - **потребление** (желание отражаться, видеть только себя, потреблять и переваривать), мы приходим к тому, что "зритель уже давно превратился в потребителя", как подметил Степанов.

Мы выявили некоторые противоречия фильма. Перечислим их еще раз для полноты картины:

- 1 фантазия - рассказанная сказка
- 2 воображение - память
- 3 статика - динамика
- 4 искусство - культура
- 5 желание - мечта
- 6 созидание - потребление

Нам осталось поговорить о фигуре диалектического снятия, в которой данные противоречия будут достигать пика и в то же время разрешаться. Этой фигурой является персонаж Тони.

1. Он **элемент бессмысленного**, вся сопровождающая его символика пуста (флейта, виселица, аркан Таро), а это как раз то, что отличает фантазию от сказки. Сказка собрана в смыслообразующую систему, фантазия же лишена структурного каркаса и потому бессмысленна.

2. Как известно, память и воображения локализируются в одном центре коры головного мозга, это две стороны одной медали, воображение базируется на памяти, основа их аналитико-синтетических процессов едина. Тони теряет память и не может создать свой мир Воображариума, не может даже попасть туда, он делает это только после того как вспоминает себя.

3. Тони - **сама игра**, и выигрыш, и проигрыш. Он заставляет дам делать выбор, он то, что находится между двумя статичными фигурами добра и зла со времен грехопадения. Он ведет себя как змей-искуситель даже когда подталкивает женщин к "правильному" выбору. Для каждой он то, что она хочет, он и есть свобода выбора, свобода как динамическая двигательная сила мира между статикой полюсов добра и зла.

4 и 6. Между искусством и культурой всегда стоит медиум в лице творца. Между созиданием и потреблением стоит менеджер. Тони - это **менеджер**, он берет на себя модернизацию шоу и преуспевает в этом.



В духе любой "библии корпоративности" он видит свою задачу в успехе предприятия и, как следствие, в личном успехе (лестницы на облаках). Он хитрый продюсер, способный пойти на компромисс между чистой творческой акцией и актуальной современной потребностью.

5. Как же он может примирить желание и мечту? Между ними пропасть, Тони обречен на гибель, также как фильм обречен на непонимание. Воображение рисует дамам их желания, которые вполне достижимы, тогда как могло бы воплощать мечты, которые сбываются только в Воображариуме - месте вне реального мира. Смерть Тони - это смерть бессмысленного, а значит, мы теперь обречены превращать мечты в желания. Дочь Парнаса с Антоном так и поступают, они отказываются от мира мечты, мира искусства, игры и воображения.